

10-4-2015

# **PLAN DE CAPACITACIÓN DOCENTE AIP**

I.E. TÚPAC AMARU II- FLORENCIA  
DE MORATRUJILLO

ELVA CONSUELO MIÑANO VALDERRAMA/DAIP - 2015





## PLAN DE CAPACITACIÓN DOCENTE EN

### “USO PEDAGÓGICO DE RECURSOS TECNOLÓGICOS” 2015

#### I. DATOS INFORMATIVOS:

- |                                     |                               |
|-------------------------------------|-------------------------------|
| 1.1. Institución Educativa          | : I.E. “TÚPAC AMARU II”       |
| 1.2. UGEL                           | : 02 LA ESPERANZA             |
| 1.3. Nivel                          | : Secundaria de Menores       |
| 1.4. Directora                      | : Soledad Bocanegra Rodríguez |
| 1.5. Sub Director Formación General | : Percy Urquizo Navarro       |
| 1.6. Responsable                    | : Elva Miñano Valderrama      |

#### III. JUSTIFICACIÓN:

Al integrar el uso de herramientas tecnológicas se hace necesario en el avance de la calidad educativa la necesidad de estar capacitados, motiva a los docentes con la finalidad de adquirir conocimientos tecnológicos y el adiestramiento en el manejo de Las LAPTOP XO. Un objetivo será el de integrar de manera efectiva el uso de la informática como herramienta de gestión del conocimiento en sus sesiones de aprendizaje y prácticas diarias, y así mejorar tanto la enseñanza como el aprendizaje desarrollando habilidades en el uso de Las XO. También se tiene la expectativa de que los docentes logren crear recursos educativos usando algunos softwares educativos y a su vez sean capaces de manejar el Sistema de Información de Apoyo a la Gestión de la Institución Educativa

#### IV. OBJETIVOS:

1. Promover el uso efectivo de las Laptop XO en el aula de Innovación Pedagógica y Centro de Recursos Tecnológicos.
2. Desarrollar habilidades y destrezas en el uso de las TIC como herramienta en la gestión pedagógica y administrativa.
3. Dar a conocer recursos informáticos a los docentes y alumnos con el fin de que utilicen la tecnología para mejorar el aprendizaje mediante la investigación, comunicación, estrategias y herramientas de productividad.



## **V. CARACTERÍSTICAS:**

- ✓ Implica una carga horaria de (40) horas cronológicas presenciales (Durante la capacitación el docente aprende el manejo de la laptop XO, integración de la laptop XO en la programación curricular de aula.
- ✓ Cada docente desarrolla y produce sus trabajos haciendo uso de las laptop XO que posteriormente le permitirá usar en sus sesiones de clase, elaborando sus Unidades Didácticas de Aprendizaje, Instrumentos de evaluación y otros documentos.

## **VI. BENEFICIOS PARA LOS PARTICIPANTES:**

- ✓ Conocimientos nuevos e innovadores.
- ✓ Aprendizaje personalizado.
- ✓ Producción de material educativo para el apoyo en la gestión pedagógica y en el desarrollo de las diferentes áreas curriculares.
- ✓ Guías y manuales de elaboración con actividades de las laptop XO.

## **VII. MODALIDADES**

Tendrá la siguiente modalidad:

- ✓ Curso presencial con manejo de entornos tecnológicos y uso de Internet.

## **VIII. TEMARIO:**

Módulo 1: Reconocimiento de hardware y software de la XO.

Módulo 2: Diseño y elaboración de actividades: grabar, escribir, etc.

Módulo 3: Integración de las actividades XO en Unidades Didácticas.

Módulo 4: Exploración y aplicación de Cmap tolos.

Módulo 5: SIAGIE (Manejo del Sistema de Información de Apoyo a la Gestión de la Institución Educativa).



## **IX. DURACION DEL TALLER:**

Tendrá una duración de 180 horas pedagógicas con un total de 96 horas esenciales y 84 no presenciales con producción de recursos.

Semanas : Total de 12 semanas

Días por semana : 2 días

Número de horas por Semana : 8h.

Número de horas por día : 4h.

Total de horas : 96 horas presenciales.

El horario será establecido previa coordinación con los directivos de la I.E

## **X. METAS DE ATENCIÓN:**

- 50 Docentes del Nivel Secundaria
- Directivos.

## **XI. FINANCIAMIENTO Y PRESUPUESTO:**

- ✓ Autofinanciado para material
- ✓ Certificación financiada por los mismos docentes participantes.

## **XII. RECURSOS**

- **TECNOLÓGICOS:** Laptop XO 1.5, proyector multimedia, USB
- **MATERIALES:** plumones, hojas bond, Manuales digitales.
- **INFRAESTRUCTURA:** Aula del Centro de Recursos Tecnológicos de la Institución Educativa



### XIII. DESARROLLO DE ACTIVIDADES

SESIÓN	MÓDULO	OBJETIVO	ACTIVIDADES	RECURSOS	PRODUCTO
1	<ul style="list-style-type: none"> <li>Presentación del taller “USO PEDAGÓGICO DE LAS LAPTOP XO SECUNDARIA”</li> <li>Hardware y el entorno de las XO</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Orientar y sensibilizar sobre el adecuado uso de los Centros Recursos Tecnológicos.</li> <li>Reconocer del hardware y software de las XO.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Bienvenida a los participantes</li> <li>Orientaciones sobre la ejecución del taller</li> <li>Llenado del registro en el sistema de capacitación</li> <li>El participante reconoce las características principales del hardware de las XO 1.5</li> <li>Los participantes exploran el entorno gráfico de las Laptop XO.</li> <li>Los participantes conocen el funcionamiento básico del teclado.</li> <li>Los participantes organizan sus documentos en el gestor de archivadores creando su portafolio.</li> <li>Los participantes realizan captura de pantalla, grabación de audio y utilizan el visor de cámara de web.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Computadora portátil XO.</li> <li>Proyector multimedia.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Portafolios del docente con datos.</li> <li>Foto y audio grabado almacenado en carpetas respectivas.</li> </ul>
2	<ul style="list-style-type: none"> <li>Aplicaciones de oficina: Manejo del procesador de texto Open Office Writer.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Explorar las características de las herramientas de Writer.</li> <li>Elaborar documentos de oficina usando Writer.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>El participante identifica la barra de menú y herramientas de Writer</li> <li>El participante realiza diversas operaciones con texto</li> <li>El participante elabora diversos documentos utilizando tablas, gráficos, etc. (Oficio, Certificado, Boletín, Registro de asistencia, Tríptico, etc.)</li> <li>Los participantes realizan la actividad obligatoria de elaborar su sesión de aprendizaje y exponen</li> <li>Los participantes se comprometen a traer sus materiales a utilizar de acuerdo a su sesión de aprendizaje (Imágenes, textos, etc.)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Computadora portátil XO.</li> <li>Proyector multimedia.</li> <li>Aplicación Open Office</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Almacena el producto elaborado en su carpeta “Writer”</li> </ul>



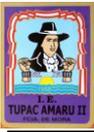
SESIÓN	MODULO	OBJETIVO	ACTIVIDADES	RECURSOS	PRODUCTO
3	<ul style="list-style-type: none"> <li>Aplicaciones de oficina: Manejo de presentaciones en Open Office Impress.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Explorar las características de las herramientas de Impress.</li> <li>Elabora presentaciones en Impress</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>El participante identifica la barra de menú y herramientas de Impress</li> <li>El participante utiliza el panel de diseños para realizar presentaciones</li> <li>El participante utiliza adecuadamente la herramienta de dibujo de Impress</li> <li>El participante aplica efectos de animación a su presentación.</li> <li>Los participantes realizan la actividad obligatoria de elaborar una presentación utilizando gráficos, organizadores e hipervínculos.</li> <li>Los participantes exponen sus presentaciones</li> <li>Los participantes se comprometen a traer su registro de notas para el trabajo con Calc.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Computadora portátil XO.</li> <li>Proyector multimedia.</li> <li>Aplicación Open Impress.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Almacena el producto elaborado en su carpeta "Impress"</li> </ul>
4	<ul style="list-style-type: none"> <li>Aplicaciones de oficina: Manejo de hoja de cálculo en Open Office Calc.</li> <li>Aplicación Empaty</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Explorar las características de las herramientas de Calc.</li> <li>Utiliza hojas de cálculo para generar diversos tipos de registro.</li> <li>Establece comunicación a través del Empaty</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>El participante identifica el entorno y herramientas de Calc.</li> <li>El participante distingue filas, columnas, celdas y rangos.</li> <li>El participante aplica herramientas de formato de celda y utiliza funciones básicas (Suma, producto, promedio, máx., min, contar, Si, redondear).</li> <li>Los participantes aplican: referencia absoluta y relativa, filtros de datos.</li> <li>Los participantes insertan gráficos, interpretan y exponen</li> <li>Los participantes realizan mensajería instantánea a través del Empaty.</li> <li>Los participantes realizan la actividad obligatoria de elaborar un registro de notas aplicando formulas y funciones.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Computadora portátil XO.</li> <li>Proyector multimedia.</li> <li>Aplicación Open Office Calc.</li> <li>Aplicación Empaty.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Almacena el producto elaborado en su carpeta "Calc"</li> </ul>



SESIÓN	MÓDULO	OBJETIVO	ACTIVIDADES	RECURSOS	PRODUCTO
5	<ul style="list-style-type: none"> <li>Manejo del Editor de imágenes MT Paint.</li> <li>Manejo de organizadores visuales en XMind</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Explora y edita imágenes usando MTPaint.</li> <li>Explora y organiza información usando XMind.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>El participante abre, edita, guarda y exportar archivos usando MTPaint.</li> <li>El participante elabora un dibujo libre usando MT Paint.</li> <li>El participante se apoya en la herramienta Camorama para capturar imágenes</li> <li>El participante reconoce el entorno de XMind, crea, guarda y exportar el archivo elaborado.</li> </ul> <p>(Mapas mentales, conceptuales, diagramas de Ishikawa, organigramas, tablas y árbol lógico), insertando: texto, imágenes, archivos anexos y marcadores.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>El participante realiza la actividad obligatoria de crear un organizador gráfico de acuerdo a su área curricular.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Computadora portátil XO.</li> <li>Proyector multimedia.</li> <li>Aplicación MT Paint y XMind.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Almacena el producto elaborado en su carpeta MT Paint y X Mind</li> </ul>
6	<ul style="list-style-type: none"> <li>Apropiación y aprovechamiento de la aplicación TortugArte.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Explora las herramientas de TortugArte para crear programas y realizar diseños con una tortuga</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>El participante reconoce los comandos, paletas y bloques de programación.</li> <li>El participante diseña diversos gráficos básicos a través de programación.</li> <li>El participante elabora gráficos según los modelos propuestos</li> <li>El participante realiza la actividad obligatoria de crear un gráfico con programación y expone el resultado.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Computadora portátil XO.</li> <li>Proyector multimedia</li> <li>Aplicación TortugArte</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Almacena el producto elaborado en su carpeta TortugArte</li> </ul>



SESIÓN	MÓDULO	OBJETIVO	ACTIVIDADES	RECURSOS	PRODUCTO
7	<ul style="list-style-type: none"> <li>Apropiación y aprovechamiento de la aplicación Scratch</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Explora las herramientas de Scratch para crear animaciones con programación.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>El participante reconoce el entorno de Scratch e insertan personajes y los editan.</li> <li>El participante utiliza las herramientas de dibujo, texto y sonido.</li> <li>El participante utiliza los bloques de programación para animar los objetos en diversos escenarios.</li> <li>Elaboran un proyecto interactivo de acuerdo a su capacidad.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Computadora portátil XO.</li> <li>Proyector multimedia</li> <li>Aplicación Scratch</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Almacena el producto elaborado en su carpeta Scratch</li> </ul>
8	<ul style="list-style-type: none"> <li>Actividades de producción e integración</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Elaboran unidad de aprendizaje integrando las diversas aplicaciones de las laptop XO</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>El participante elabora y presenta de forma individual su unidad de aprendizaje integrando diversas actividades de la XO</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Computadora portátil XO.</li> <li>Proyector multimedia</li> <li>Uso de múltiples aplicaciones</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Almacena el producto elaborado en su carpeta personal.</li> </ul>
9	<ul style="list-style-type: none"> <li>Presentación de trabajos</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Expone sus trabajos</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>El participante realiza la exposición de sus trabajos.</li> <li>El Docente comparte sus experiencias logradas a través de las Laptop XO Secundaria.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Computadora portátil XO.</li> <li>Proyector multimedia</li> <li>Uso de múltiples aplicaciones</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Expone sus productos organizados en su carpeta personal.</li> </ul>



#### **XIV. CERTIFICACIÓN:**

Se gestionará certificación a nombre de la UGEL 02 con un total de 180 horas a los participantes que cumplan con los requisitos: Asistencia, prácticas y evaluación por el docente capacitador.

#### **XV. EVALUACIÓN:**

Permanente a cargo de docente capacitador y Sub director, durante el proceso y final de cada módulo.

Florencia de Mora, abril del 2015.

ELVA MIÑANO VALDERRAMA  
DAIP - 2015